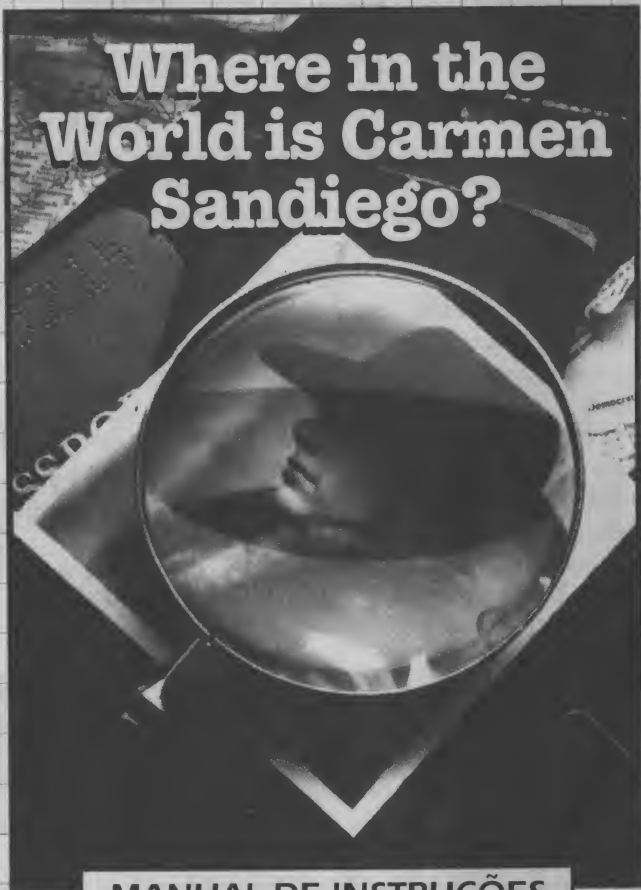


Master System[®]

**Where in the
World is Carmen
Sandiego?**



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA


Broderbund

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

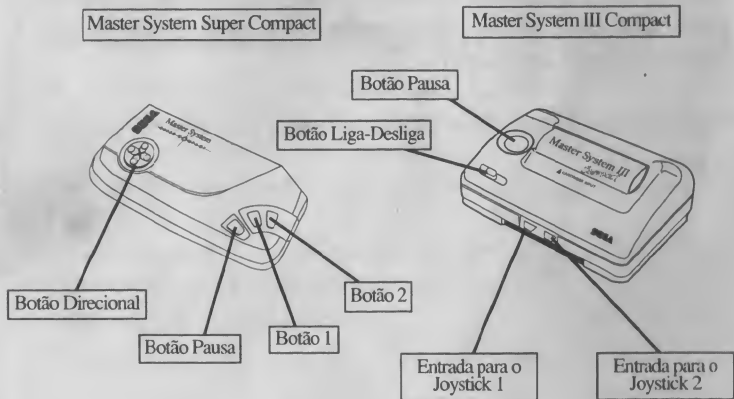
Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

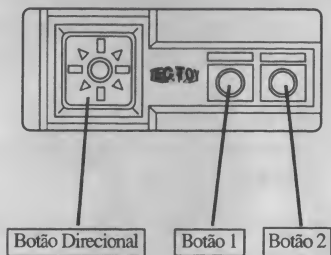
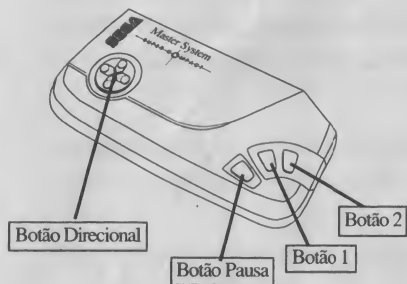
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO™ no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO™ é para apenas 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



Controles

Master System Super Compact



- Pressione o **Botão 1** para começar o Jogo.
- Pressione o Botão Direcional (**Botão D**) para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita para mover o seletor para cima, para baixo, para a esquerda e para direita na tela e no mapa de viagem.
- Pressione os **Botões 1** ou **2** para escolher a opção ou chave selecionada.

Fique por dentro do caso, rápido!



- Carregue o *Where in The World is Carmen Sandiego?*® A sequência do título poderá ser interrompida a qualquer momento pressionando o **Botão 1**.

EM TODAS AS TELAS, USE O **BOTÃO D** PARA MOVER O DETETIVE E PRESSIONE O **BOTÃO 1** PARA SELEÇÃO E **BOTÃO 2** PARA FAZER O DETETIVE CORRER E ACELERAR A MENSAGEM NO TELEX.

- Pressione o **Botão 1** para começar um novo jogo.
- Para maiores informações sobre como começar, veja a seção "Para pegar um Ladrão" neste manual.

A Caçada começou...

Segunda-Feira, 5 a.m.. O som do telefone acorda você. Você esbarra nele e deixa cair o fone no chão. Saindo da escuridão vem a voz do chefe: "Acorde, garoto. Tenho uma tarefa para você."

Você cai da cama, liga as luzes e agarra o seu novíssimo caderno do detetive.

"Acabei de receber um telefonema da Interpol", diz o chefe, "Parece que a gangue da Carmen aprontou novamente."

"Alguma pista?" você pergunta.

"Não com este bando, eles são muito escorregadios. Não posso lhe

dar mais detalhes por telefone. É melhor você vir para o escritório ultra-rápido. Vai ser um caso difícil”.

“Certo, chefe.”

Enquanto suas mãos trêmulas recolocam o fone no gancho, você se pergunta porque você entrou neste trabalho. Antes desta manhã, Carmen Sandiego e a sua Liga Internacional de Vilões do Demônio (V.I.L.E.) não passavam de manchetes sensacionalistas no jornal. Por mais de cinco anos, Carmen e sua gangue de comparsas conseguiu pilhar os mais valiosos tesouros do mundo superando todos os chamados “experts” em crimes de Nova York a Sidney. Agora, eles conseguiram novamente. E você, o mais novo empregado da Agência de Detetives Acme, recebeu a tarefa quase-impossível de prendê-los.



Escolha o Nível

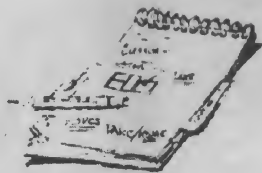
A investigação começa na Agência de Detetives, no seu quartel general. Você deverá optar no telex qual o seu nível, e logo em seguida você receberá sua missão.



Para optar pelo nível da investigação, pressione o **Botão D**, para cima e para baixo e tecle o **Botão 1**.

A Sua Tarefa

O seu ponto de partida é a cena do crime
- a cidade onde o ladrão afanou o
tesouro.



O ladrão está indo para um esconderijo
em uma das trinta localidades. Para ganhar o Jogo e avançar na carreira,
você deverá completar duas tarefas antes do prazo final:

1. Seguir os movimentos do criminoso até o seu destino final. (Você terá de usar as pistas que você encontrará em cada local para determinar para onde o criminoso estará indo.)
 2. Identificar o criminoso e conseguir um mandado de prisão para o mesmo. (você receberá pistas sobre a identidade do criminoso quando você entrevistar as testemunhas).
- As promoções são baseadas no número de casos que você resolveu. Você começa Recruta e pode subir de posição.

Veja a lista e critérios para promoção:

| Casos Resolvidos | Posição |
|------------------|---------------------|
| 00 ----- | Recruta |
| 01 ----- | Detetive |
| 03 ----- | Detetive Particular |
| 06 ----- | Investigador |
| 08 ----- | Grande Detetive |

- Os mandados de prisão são feitos de acordo com as informações que você passa pela cabine telefônica.

DI

CA: As Pistas poderão levá-lo a uma cidade em particular ou ao país onde a cidade está localizada.

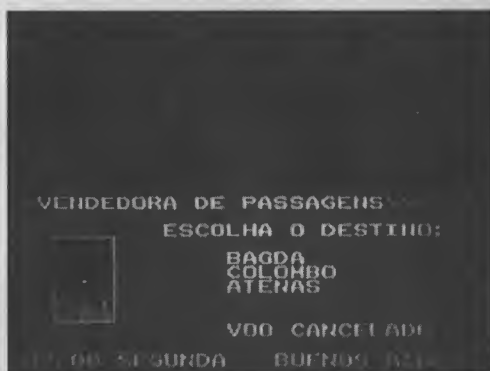
As Pistas para identificar o bandido serão dadas conforme você for perseguindo o vilão de cidade para cidade. Você irá colocar estas informações no computador do crime. Quando a identidade do suspeito for estabelecida, o computador automaticamente irá soltar um mandado de prisão. (Para aprender mais sobre como colocar pistas na cabine telefônica e conseguir um mandado, vá para a seção "Telefonando para ACME" mais adiante neste manual).

DI

CA: Conseguir um mandato é muito importante. Se você não tiver, você não poderá prender o ladrão quando você se encontrar com ele.

Existem 10 suspeitos possíveis, qualquer um deles poderá ser o ladrão. Carmen Sandiego é a mais esquiva do grupo. Durante a sua busca, o menu de dossiês permite que você puxe a ficha individual de qualquer um dos suspeitos. Isto lhe dá uma chance de saber com quem você está lutando. As fichas criminais estão disponíveis, de uma forma mais detalhada, no final deste manual.

Tela de Viagem



A opção de viagem permite que você persiga o suspeito até outra localidade. Você também poderá verificar os destinos possíveis antes de procurar para ajudá-lo a validar as suas pistas.

Para viajar

- Pressione o **Botão 1** na frente do aeroporto. Um mapa do mundo aparece, e três possíveis cidades de destino são mostradas. Você deverá optar por uma na qual melhor adaptar-se as suas pistas. Para isto aperte o **Botão D** para cima e para baixo para selecionar, e confirme com o **Botão 1** a opção desejada.

Tela de Investigação



A opção de investigação permite que você descubra pistas com relação tanto à identidade, como ao paradeiro do suspeito. As pistas podem incluir características físicas, o esporte que a pessoa pratica e o seu veículo. Você provavelmente irá querer passar estas informações sobre características físicas diretamente na cabine telefônica para a Acme (Veja seção “Cabine telefônica” logo a seguir). Desta forma você não irá se esquecer de nenhum detalhe importante que você descobriu!

Para procurar por Pistas

- Pressione o **Botão 1** na frente de um dos três estabelecimentos que terão na cidade que você está. Entreviste quantos informantes você quiser.



CA: Lembre-se de que quanto mais investigações você fizer, maior tempo útil você irá perder. Use o Almanaque do Detetive para ajudá-lo a interpretar as dicas que você descobriu.

Telefonando para ACME

Na cabine telefônica você poderá entrar em contato com a ACME e obter seu mandado associando todas as informações obtidas com os informantes e testemunhas dos roubos.

Para colocar as Informações

- Na frente da cabine pressione o **Botão 1** para entrar. Uma lista de características irá aparecer. Pressione o **Botão D** para cima/baixo para mover a seta vermelha que aponta qual item você deseja selecionar. Eles são:

| | | |
|-------|---|---|
| SEXO | : | (sexo) |
| ESP. | : | (esporte) |
| CAB. | : | (cor do cabelo) |
| TRA. | : | (traços - características como ter um anel ou tatuagem) |
| VEIC. | : | (veículo) |

Para selecionar os itens coloque a seta vermelha na frente do item e aperte o **Botão 1**.

Após você ter colocado todos os itens que você descobriu, leve a seta até o item "Procurar Suspeito" e aperte o **Botão 1**. Se as características que você passou para ACME na cabine combinarem com as informações de um único suspeito, um mandado de prisão para o mesmo será impresso.

Observações

- 1) Não será necessário colocar todos os itens de uma só vez;
- 2) Certifique-se de suas informações, pois, se o mandado emitido for para a pessoa errada você poderá entrar numa fria.
- 3) Você poderá colocar um item por vez sem ter a necessidade de perder tempo procurando o suspeito, basta simplesmente levar a seta para o item de saída.
- 4) Se as características combinarem com mais de um suspeito, os nomes de todos os suspeitos possíveis aparecerão na tela. Neste caso, você terá de procurar por mais pistas.
- 5) Não se preocupe em fazer os tiras alcançarem o culpado. Assim que o mandado de prisão sair, tudo o que você tem de fazer é levá-los até onde está o criminoso - eles cuidarão do trabalho sujo. Apenas continue seguindo as pistas!



Usando o Almanaque do Detetive

A sua ferramenta mais importante de investigação é o Almanaque do Detetive. Aqui você encontrará informações sobre as nações do mundo além de outros fatos que você precisará para descobrir onde estarão os suspeitos.

DI

CA: As pistas podem apontar tanto para as cidades de conexão ou outros locais com aqueles países.



Dicas Úteis

- A Tela Principal sempre mostra a sua localização atual e lhe diz o dia da semana e que horas são. Quando você chegar em uma nova cidade, lembre-se de ler as descrições que aparecem na tela. As descrições contêm informações que serão úteis na perseguição a Carmen e sua gangue.
- O ladrão se esconde, mas ele manda um camarada ficar de olho em você. Quando você vir uma pessoa suspeita atravessar a tela, você saberá que está no caminho certo.
- Se você viajou para o destino errado (você saberá se não conseguir nenhuma informação ou não vir nenhum bandido), viaje de volta para a última cidade onde você esteve. Então, dê uma segunda olhada nos fatos e tente um outro destino.
Nenhum ladrão que se preze se entrega sem brigar.
Quanto mais perto você chegar, mais perigoso será.
- Use a Cabine telefônica raramente ou você gastará horas valiosas e poderá perder o prazo final. E não perca tempo bancando o turista ou cruzando o mundo sem necessidade. Em lugar disso, use o Almanaque do Detetive para decifrar as pistas.
- Lembre-se sempre de conseguir um mandado de prisão na Cabine telefônica antes de encontrar o ladrão. Se você não tiver o mandado de prisão para o suspeito certo, você não poderá efetuar a prisão e o suspeito irá escapar das suas mãos.

- Se você estiver perto de capturar o ladrão mas você não conseguiu ainda o mandado de prisão, você poderá ler os dossiês dos suspeitos e tentar adivinhar quem é o culpado.



Dossiês da Polícia

As informações seguintes foram conseguidas através dos arquivos da Interpol e de nossos agentes de campo. Apesar de breves, estas descrições podem conter pistas valiosas a serem usadas para se seguir e identificar os membros da organização V.I.L.E..

Confidencial: Somente para uso de policiais e detetives oficiais.

NOME:

Carmen Sandiego

OCUPAÇÃO: Uma antiga espião do serviço secreto de Mônaco.



INFORMAÇÕES: Carmen Sandiego é conhecida como uma agente dupla, tripla e quádrupla para tantos países que até ela já se esqueceu para qual ela está trabalhando agora. Essa morena arruivada, membro fundador da Liga Internacional dos Vilões do Demônio (V.I.L.E.) recrutou o bando de ladrões mais astuto e cheio de truques da história. Durante o seu tempo de agente secreto de Mônaco, ela aparecia sempre como tenista profissional e sempre viajava para e de grandes partidas no seu Packard conversível 1939. Carmen tem uma atração por tacos e nunca aparece em público sem o seu famoso colar de rubi, "A Lua da Moldávia".

NOME:

Merrey LaRoc



OCUPAÇÃO: A senhorita LaRoc é uma dançarina de aeróbica free-lancer.

INFORMAÇÕES: Nos últimos cinco anos, esta bela morena tem viajado o mundo com o seu spa móvel, conduzindo aulas para os altamente saudáveis. Corre o boato de que isto é apenas uma cobertura para as suas atividades criminais. Quando ela não está pilhando os tesouros do mundo, Merrey vive a boa vida. Uma alpinista mundialmente famosa, ela tem mania por muitas jóias e comidas apimentadas. Ela gosta de relaxar e planejar os seus crimes na traseira de uma limusine.

NOME:

Dazzle Annie Nonker



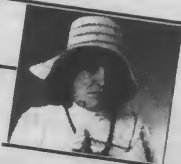
OCUPAÇÃO: Proprietária do mais famoso bar de iogurtes do leste de Suez.

INFORMAÇÕES: Nascida para herdar sozinha a fortuna do rei do cadarço, Barão Franz von Nonker, Annie foi abruptamente deserdada quando fugiu com um profissional de tênis Croata. Lançada à deriva quando perdeu o campeonato de duplas mistas na Copa Davis, ela foi forçada a viver com a sua presença de espírito e os parcos \$ 3,000,000 que ela conseguiu da sua pensão. Com este modesto caixa e a sua habilidade inata, ela conseguiu abrir o Chez Acidophilus. Frequentado pela escória da humanidade, o bar de iogurte tornou-se o quartel-general da V.I.L.E.. Corre o boato de que Annie tem uma tatuagem e um gosto especial por comida marinha. Ela dirige uma limusine Bugatti.

NOME:

Lady Agatha Wayland

OCUPAÇÃO: Um personagem colorido com uma predileção por sapatos silenciosos, Lady Agatha é uma ávida leitora de livros de mistérios nas salas de visita da classe alta.



INVESTIGAÇÃO: Lady Agatha não tem nenhuma habilidade para resolver os casos de assassinato, mas ela está muito interessada em juntar uma fortuna. Uma foradalei compulsiva, ela adora ultrapassar o limite de velocidade no seu veloz Denghby super-chovinista. As tranças vermelhas balançando no ar, ela dirige pelo campo procurando bons restaurantes mexicanos. Uma esportista ávida, sabe-se que Lady Agatha ganha alguns dólares extra, nos fins-de-semana, destruindo oponentes desavisados nas quadras locais. Diz-se que ela tem um anel de diamante do tamanho de uma laranja pequena, que foi roubado do Tesouro Real de Graustark.

NOME:

Len "Red" Bulk

OCUPAÇÃO: Ex-jogador profissional de hóquei e apostador compulsivo. Len foi proibido de voltar a jogar hóquei quando foi pego tentando subornar a si próprio.



INFORMAÇÕES: Amargurado e desempregado, Bulk foi forçado a entrar para o crime para financiar o seu hábito de apostar. Ele jura que irá parar assim que ele acertar a "grande chance". Devido ao infeliz hábito de bloquear muitos arremessos com a sua cabeça, ocasionalmente, Len irá pensar que ele é um Carneiro Montanhês e irá subir no pico mais próximo. Ele não consegue entrar em nenhum carro que tenha um teto. Red adora a comida marinha e tenta impressionar os estranhos mostrando uma tatuagem de uma sereia que ele tem no dedão da sua mão direita.

NOME:

Scar Graynolt



OCUPAÇÃO: Scar faz o papel de um guitarrista popular meio-educado, enquanto, na verdade, ele é um completo playboy.

INFORMAÇÕES: Graynolt fez fortuna vendendo faixas de cabeça reflexivas para um time de basquete escandinavo para que eles pudessem fazer jogos em quadras descobertas durante os meses de inverno. Um super-atleta, Scar joga o "killer críquete" para ganhar dinheiro. Uma posse que é um dos seus prêmios é o anel cor-de-rosa de cinco quilates que ele ganhou de Ilhorovitch em uma maratona de paradas que durou três dias. Raramente visto em público, ele circula em uma limusine com vidros escuros, acompanhado de seu confiável servente, um sherpa de 1,98m. O cabelo de Scar é vermelho.

NOME:

Nick Brunch



OCUPAÇÃO: Ex-detetive particular

INFORMAÇÕES: As únicas coisas que interessam Nick são carros velozes e mulheres mais rápidas ainda. Ele nunca irá desistir de um crime que permita que ele continue a viver nesta linha rápida. Um alpinista ávido, Brunch foi visto pela última vez rodando através de um vilarejo nos Alpes na sua motocicleta Kamikaze 1250 "Black Mamba". Normalmente, ele veste um casaco impermeável sujo, chapéu de abas quebradas e tem um anel do "Lutador contra o Crime - Dick Tracy" na sua mão esquerda. Um amigo íntimo de Scar, ele divide um interesse comum em comida Mexicana. Brunch tem cabelos negros, olhos castanhos e um pequeno bigode.

NOME:

Fast Eddie B.



OCUPAÇÃO: Um jogador de críquete famoso mundialmente, ele sempre carrega o seu conjunto de malas com as vestimentas no porta-malas do seu conversível.

INFORMAÇÕES: Um ladrão cavalheiro e um assaltante da sociedade. Fast Eddie mistura-se facilmente com o pessoal e pode facilmente ser encontrado nos playgrounds para ricos dos 10 mais da Revista People. Impecavelmente engomado todas as vezes, ele pensou em brigar apenas com um garçom do seu restaurante Mexicano favorito que deixou cair um pouco de salsa picante no seu terno de linho branco. O seu mais famoso crime foi o roubo de uma toalha de mesa de Damasco. Vestido de garçom, Fast Eddie retirou a toalha da mesa durante um jantar para o Embaixador sem derrubar uma gota ou quebrar um prato, na realidade, o roubo não foi percebido até o momento em que foi servida a sobremesa. Este mestre do crime de cabelos pretos sempre deixa um engenhoso alfinete de diamante na cena do crime como sua marca registrada.

NOME:

Ihor Ihorovitch

OCUPAÇÃO: Pretendente ao trono de czar e um monte de outras coisas, também. Ihorotvitch tem a incrível habilidade de desaparecer da vista por várias vezes.



INFORMAÇÕES: Ele parece ter uma grande atração por enormes bolsas. Um pouco bruto, Ihorovitch providencia uma mãozinha extra para as atividades detestáveis do povo. Loiro e com uma estranha tatuagem Ucraniana, soube-se que ele comeu o conteúdo de um tanque de lagostas inteiro sozinho. Ihorovitch tem uma televisão colorida instalada na sua limusine, assim ele não perde os shows de desenho das manhãs de sábado.

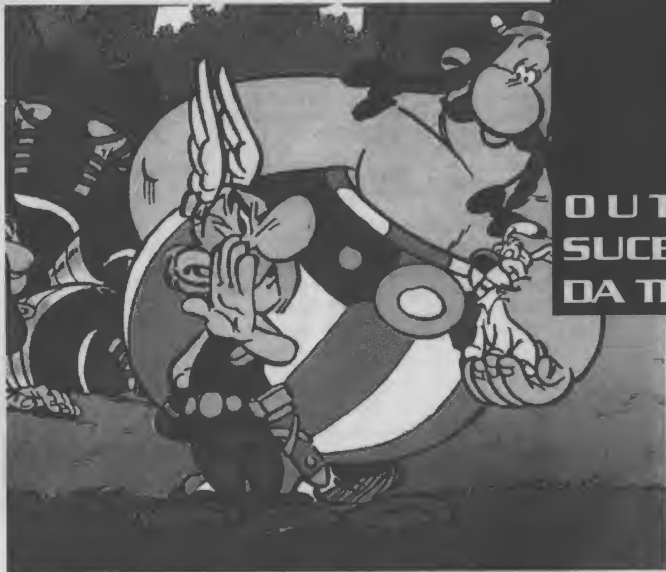
NOME:

Katherine "Boom Boom" Drib

OCUPAÇÃO: Tri-campeã da corrida Trans-Siberiana de motocicleta, Drib é a anfitriã oficial da V.I.L.E..



INFORMAÇÕES: Esta beldade morena, uma vez centro de atenções das Revistas Populares de Mecânica, é fanática sobre saúde e boa forma. Apesar de nunca ter ido a uma aula, ela é um membro de carta branca das aulas de aeróbica de Merey LaRoc. Uma cozinheira especializada em pratos de frutos do mar, ela também é fascinada pelo alpinismo. Ela tem uma tatuagem no seu bíceps esquerdo.



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

ASTERIX AND THE SECRET MISSION

Asterix and the Secret Mission é mais um incrível jogo com a turma de Asterix, um clássico dos quadrinhos no mundo todo! Desta vez, estamos no ano de 50 a.c. e a Gália, assim como metade do mundo civilizado, está sob o domínio do grande César. O único foco de resistência é uma pequena vila onde nossos heróis vivem. Seu segredo para enfrentar o Império Romano: uma poção medicinal feita por Panoramix que lhes confere a força de 100 homens. Mas a poção está acabando e Asterix e Obelix terão que percorrer toda a Gália atrás das 6 plantas que compõem a poção, antes que César perceba que ela está acabando.

Vivendo essa aventura na pele de Asterix ou Obelix, é bom você se apressar pois o tempo passa e as notícias correm. Nesse jogo, como César, você fatalmente vai entrar para a história: como um mísero conquistado ou como um grande conquistador!

Master System

© 1993 Les Éditions Albert René/Goscinnny-Uderzo.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus -AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831 2266`

TEC TOY

© 1988 Parker Brothers, a division
of Tonka Corporation.
Copyright © 1989, 1990, 1994
Broderbund Software, Inc.
All rights reserved.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

